Barbie™ Ordenador Táctil Sobre Moda

Edad 4+

Oregon SCIENTIFIC

Estimado padre,

Gracias por elegir el **Ordenador Táctil Sobre Moda.**
Diseñado para divertirse,
El **Ordenador Táctil Sobre Moda** está lleno de juegos de estimulación y actividades que aportan una contribución inestimable al desarrollo de su hijo/a.
Las actividades elegidas ayudan a desarrollar las habilidades de su hijo ya que incluyen habilidades como mecanografía, arte, reflejos, matemáticas, memoria, lógica, música y juegos.
El **Ordenador Táctil Sobre Moda** ofrece una introducción realista a un ordenador táctil y fomenta la creatividad y el aprendizaje independientemente.
Aprender con Barbie™ es muy divertido

barbie.com™

BARBIE and associated trademarks and trade dress are owned by, and used under license from, Mattel, Inc.
© 2011 Mattel, Inc. All Rights Reserved.

Capítulo 1

Acerca del Ordenador Táctil Sobre Moda

Características

30 Español Activities
- Moda
- Diseño
- De Compras
- Mascotas
- Música
- Fiesta
- Juegos
- Herramientas

Multimedia
- Sonido digital y animación

Pantalla
- Pantalla LCD táctil
- Apagado automático

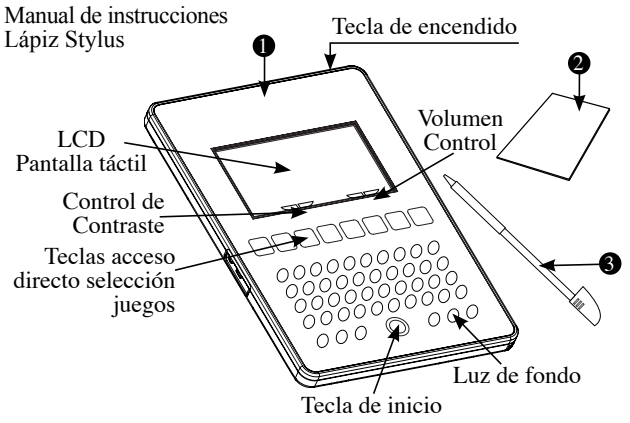
Interfaz
- Pantalla táctil con reconocimiento de escritura
- Teclado QWERTY
- Teclado numérico
- Tecla de Inicio
- Botones divertidos animados
- Teclas de acceso rápido a los juegos
- Teclas de control de volumen
- Tecla de luz de ambiente
- Tecla encendido / apagado de música

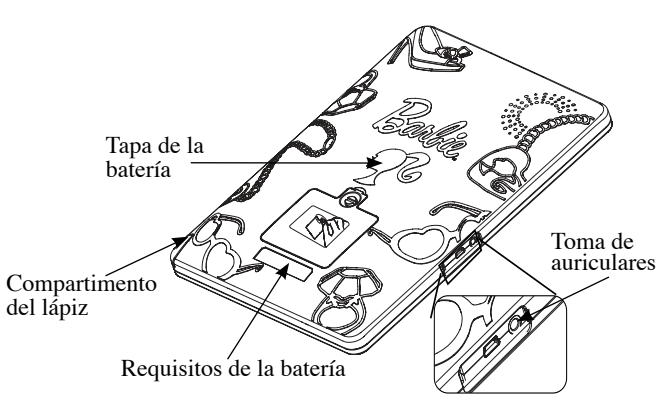
Audio
- La voz de Barbie™

Unidad

El **Ordenador Táctil Sobre Moda** incluye las siguientes partes (por favor, contacte con su distribuidor si falta alguna de las piezas):

1 - Unidad
2 - Manual de instrucciones
3 - Lápiz Stylus





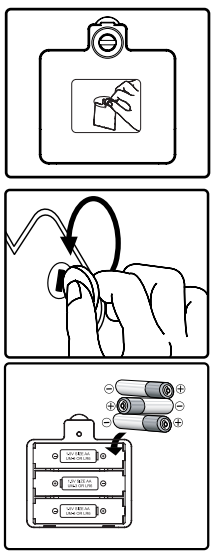
Capítulo 2

Primeros pasos

El ***Ordenador Táctil Sobre Moda*** funciona con 3 pilas tamaño "AA".

Instalación de las pilas

1. Asegúrese de que la unidad está apagada.
2. Abra la tapa de la batería en la parte posterior de la unidad con una moneda o un destornillador de cabeza plana.
3. Inserte 3 pilas "AA" de tamaño (véase la polaridad: +, -).
4. Vuelva a colocar la cubierta.



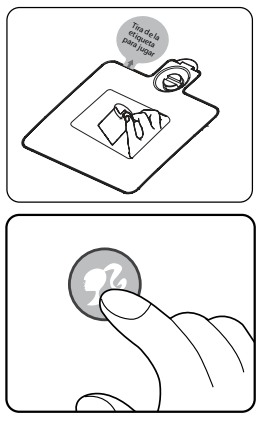
La parte inferior El ***Ordenador Táctil Sobre Moda*** tiene una tapa gruesa que pueden presentar una leve dificultad al cambiar las pilas. Se recomienda que los adultos ayuden a los niños a cambiar las pilas con una herramienta adecuada.

Atención

- No mezcle diferentes tipos de pilas o baterías viejas y nuevas.
- Utilice únicamente pilas del mismo tipo o equivalentes a las recomendadas.
- Quite todas las pilas al reemplazarlas.
- Retire las pilas si la unidad no va a ser utilizada por largos períodos de tiempo.
- No tire las pilas al fuego.
- No recargue las pilas no recargables.
- Saque las pilas recargables del juguete antes de recargarlas.
- Las pilas recargables sólo deben ser cargadas bajo la supervisión de un adulto.
- Retire las pilas gastadas del juguete.
- No provoque un cortocircuito en los terminales de alimentación.

Encendido del *Ordenador Táctil Sobre Moda*

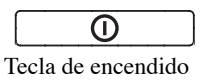
Para jugar y acceder a los 30 juegos en El ***Ordenador Táctil Sobre Moda***, por favor, tire y retire la etiqueta Try-Me antes de encender la unidad. Encienda la unidad pulsando la tecla "⏻" situada en la esquina superior derecha del ordenador o pulsando en el botón "Home" situado en el centro, en la parte inferior del ordenador. Al final de una sesión, no olvide desconectar la alimentación pulsando el botón "⏻".



Apagado automático

Si no se usa la unidad después de unos minutos y aun no se ha registrado el nombre del jugador, la unidad dirá "OK! Vamos a jugar pronto otra vez!" y se apagará automáticamente para ahorrar energía. Para empezar a jugar de nuevo, sólo pulse el botón "⏻" para encender la unidad de nuevo.

Tecla de inicio



Tecla de encendido

Almacenamiento y Cuidado

Para garantizar que el producto goze de una larga vida, por favor, siga estas simples reglas:
- Examinar periódicamente la unidad por posibles daños en los cables, enchufe, caja y otras partes. En el caso de daño, la unidad no debe utilizarse hasta que el daño haya sido reparado.
- Desconecte siempre la fuente de alimentación antes de limpiarla.
- Mantenga la unidad limpia, limpiela con un paño seco.
- Evite mojar la unidad.
- La unidad no debe ser desmantelada.
- Guarde siempre la unidad alejada de la luz solar directa y las altas temperaturas.
- Evite dejar la unidad en un automóvil en el que se exponga a la luz solar directa.
- La unidad no debe ser sometida a una fuerza extrema o a una descarga.

Capítulo 3

Reglas del Juego y Selección

Selección de Juegos

Hay 8 temas en ***Ordenador Táctil Sobre Moda:*** Moda, Diseño, De compras, Mascotas, Música, Fiesta, Juegos y Herramientas.
El cursor de selección de temas cambiará de tema cada 5 segundos. El jugador también puede tocar las flechas izquierda y derecha que aparecen en la pantalla para cambiar de juego y presionar "Entrar" para seleccionar. Todos los juegos están en una lista en el menu principal de los juegos. El jugador puede usar las flechas de arriba y abajo para desplazarse por los nombres de los juegos una vez elegido el juego toque el título o presione "Enter" para jugar. Por otra parte, el jugador puede pulsar una de las teclas acceso rápido para ir directamente a un determinado juego. Cada 15 segundos, si la unidad está inactiva, Barbie™ dirá "¡Elige un juego para jugar! Pulsa la imagen para seleccionar".

Los intentos

En la mayoría de los juegos el jugador tendrá tres intentos por pregunta. Barbie™ revelará la respuesta correcta después de tres intentos fallidos.
Si no hay respuesta después de 15 segundos, Barbie™ repetirá las instrucciones

Puntuación

Al final de cada ronda (que consiste de diez preguntas en la mayoría de juegos), después de finalizar con éxito todos los niveles en un juego o si el tiempo ha termindao aparecerá una pantalla resumen con los resultados por lo que el jugador puede ver lo bien que ha hecho.
Aparecerá "¿Quieres jugar otra vez?" en la pantalla y el jugador puede elegir si desea volver a jugar o salir y elegir otro juego.

Tiempo Límite

Para la mayoría de los juegos el jugador tiene de 30 a 120 segundos para responder en función de la pregunta y el juego.

Capítulo 4

Funciones útiles y controles

Pantalla táctil

Pulse la pantalla para dibujar, escribir, seleccionar y desplazarse por los juegos.

Teclado

El ***Ordenador Táctil Sobre Moda*** dispone de un teclado de ordenador completamente funcional.

Botones de acceso directo a los juegos

Al pulsar un botón de acceso directo le llevará a una lista de juegos en esa categoría.

Inicio

Pulse el botón "Inicio" para activar la unidad. Si la unidad está encendida, presione el botón "Inicio" para salir de la pantalla en la que se encuentra y volver al menú anterior.

Volumen
Pulse los controles de volumen para ajustar el volumen.

Contraste
Pulse los controles de contraste para ajustar el contraste.

Demo
Pulse la tecla Demo para ver una demostración de algunas de las características y juegos en ***Ordenador Táctil Sobre Moda.***

Respuesta
Pulse la tecla Respuesta para revelar la respuesta correcta a una pregunta. El jugador debe pensárselo cuidadosamente antes de pulsar este botón ya que no se otorgarán puntos para esa pregunta.

Ayuda
Pulse la tecla Ayuda para buscar pistas adicionales a una pregunta. Con esta función se reducirá el total de la puntuación de la pregunta. No todos los juegos tienen esta función.

Repetir
Pulse la tecla Repetir para repetir una pregunta o una instrucción.

Luz ambiente
Pulse la tecla para cambiar la luz de fondo a siete colores diferentes o para encenderla y apagarla.

Intro
Pulse la tecla Intro para enviar una respuesta.

Eliminar
Pulse la tecla Eliminar para borrar la letra, el número o dibujos introducidos previamente.

Pausa
Pulse la tecla Pause para pausar el juego. Pulse el botón otra vez para reanudar el juego.

Música On/Off
Pulse la tecla ♫ para activar la música del juego.

Capítulo 5

Actividades

00 Pulse y escriba
Pulse una letra o un número en el teclado durante la selección del juego. A continuación, puede aprender a escribir la letra o el número y aprender la palabra o a contar.

Moda

01 Dibuja sin parar
Barbie™ se prepara para la pista, ¡vamos a ayudarla a prepararse! Pulsa la pantalla para conectar los puntos para descubrir un artículo de moda.

02 Tú eliges
Barbie™ está ejecutando su lista. Ayúdale para saber cuántos artículos necesita traer tocando o escribiendo en la pantalla. Cuando la respuesta sea más de un dígito, el jugador puede tocar la línea de los dígitos para elegir dónde introducirlos primero.

03 Pasarela de la fama
Barbie™ va a hacer el desfile. Escribe las letras o números dentro de las estrellas para que Barbie™ cruce el escenario antes de que próxima modelo aparezca.

04 Arreglándonos
Barbie™ ha llegado al siguiente desfile y el lugar es un desastre! Elije una zona y ayuda a Barbie™ a arreglarla pulsando los artículos de la pantalla.

Diseño

05 Joyas divertidas
Diseña un colgante original para colocarlo en un collar. Dibuja y pulsa las piedras preciosas en el lado para darles vida.

06 Vamos a vestirnos
Vamos de tiendas y encuentra ropas para que se las pruebe Barbie™ y a continuación, averigua cuanto han costado. Cuando la respuesta es más de un dígito, el jugador puede pulsar la línea de que representan los dígitos para seleccionar dónde introducir los dígitos primero.

07 ¿Qué hay dentro?
Recuerda lo que hay dentro del cajón y pulsa la pantalla para contestar.

08 Recuerda
Recuerda lo que hay dentro del bolso de Barbie™. Pulsa la pantalla para contestar.

De Compras

09 De compras de accesorios
Vamos a la tienda con Barbie™. Prepárate y compra uno, dos o tres artículos dependiendo el tiempo que haga.

10 Encuentra las diferencias
Pulsa la pantalla y encuentra las diferencias entre los dos objetos.

11 Encuentra el zapato
Hay rebajas de zapatos y están por todas partes. Encuentra el zapato que coincida con la parte superior.

12 En el centro comercial
Lleva a Barbie™ al centro comercial para ir de compras. Pulsa y mantén pulsada la pantalla para mover los obstáculos para despejar el camino para ella.

13 En la caja
Calcula y escribe el precio de cada conjunto. Cuando la respuesta sea de más de un dígito, el jugador puede pulsar la línea que representa a los dígitos para seleccionar el donde introducir los dígitos primero.

Mascotas

14 Paseo a las mascotas
Pulsa y lleva una mascota a pasear al parque. Una vez en el parque, pulsa cualquier lugar de la pantalla delante de la mascota para saltar sobre los obstáculos.

15 Encuentra el camino a casa
Lentejuelas™ se ha perdido. Dibuja un camino en la pantalla para guiar a lentejuelas™ de vuelta a casa!

16 ¿Dónde está la pelota?
Barbie™ está jugando a la pelota con sus cachorros, pero la han escondido.
Observa atentamente y recuerda qué cachorro tiene la pelota. Pulsa la pantalla para contestar.

17 Con las mascotas
Pulsa la pantalla para completar el dibujo y aprende lo que los animales o los insectos comen.

Música

18 Toca una canción
Pulsa la pantalla para seleccionar una canción y las notas musicales para tocarlas.

19 Sígueme
Pulsa la pantalla para seleccionar una canción y las teclas del piano correctas para tocar una melodía.

20 Barbie™ música
Pulsa la pantalla para elegir un instrumento y compon una melodía.

21 Lluvia de notas
Pulsa las notas cuando toquen los círculos en la parte inferior de la pantalla.

Fiesta

22 Busca y encuentra
Pulsa para recoger el mayor número posible de joyas dentro de los 30 y 60 segundos.

23 De fiesta
Barbie™ ha invitado a sus amigos a su fiesta, pero llegarán a diferentes horas. Ayuda a Barbie™ a averiguar cuándo llegarán.

24 La letra escondida
Pulsa para escribir y explicar un tema de moda o un objeto.

25 Explotar globos
Pulsa la pantalla para explotar todos los globos como sea posible en el tiempo permitido y… ¡gana un premio!

Juegos

26 Letra a letra
Elige todas las palabras que estén escritas correctamente dentro del tiempo permitido

27 Pastel sorpresa
Recuerda y encuentra los pasteles iguales.

Herramientas

28 Cuaderno
Haz un dibujo en la pantalla. Escoje diferentes tamaños pincel para dibujar. Pulsa la goma para borrar.

29 Calculadora
Pulsa la pantalla para realizar una ecuación matemática.

30 Actualización de contenidos
Advertencia: En esta actividad se menciona que se pueden descargar juegos en internet conectándolo con el puerto USB. Sin embargo, este producto no está preparado para conectarse a internet. Por favor, no intente conectar el producto a internet ya que puede dañarse y/o borrarse el contenido.
La empresa no se hace responsable de los daños producidos por este mal uso.

31 Configuración del sistema
Pulsa la tecla "+" que aparece en la pantalla para calibrar la pantalla táctil.
La instalación se completa cuando la pantalla muestra "Configuración Completada".

Capítulo 6

Solución de problemas

El desarrollo de productos de aprendizaje es una responsabilidad que nosotros en Oregon Scientific tomamos muy en serio. Hacemos todo lo posible para garantizar la exactitud y pertinencia de la información que forma el valor de nuestros productos. Sin embargo, los errores pueden ocurrir a veces. Es importante que usted sepa que siempre estamos atentos a nuestros productos y le animamos a contactar con nuestro Equipo de Apoyo Técnico con cualquier problema y / o sugerencias que usted pueda tener. Nuestro equipo de soporte técnico estará encantado de ayudarle. Antes de contactar con un representante de servicio autorizado en el 34 93 336 7462, lleve a cabo las siguientes comprobaciones. Esto le podría ahorrar el tiempo de una llamada a servicio innecesaria.

La pantalla no muestra nada
¿Están las pilas instaladas correctamente?
¿Hay que cambiar las pilas?

Pantalla Negra/pantalla anormal/funcionamiento defectuoso de la pantalla táctil
Desconecte la unidad sacando las pilas por lo menos 10 segundos antes de conectar la fuente de alimentación de nuevo.

En un ambiente propenso a la descarga estática, la unidad podría no funcionar correctamente.
Para reiniciar, retire las pilas durante al menos 10 segundos antes de conectar la fuente de alimentación de nuevo.
Cumple con los requisitos de seguridad ASTM F963, EN71 partes 1, 2 y 3 y EN62115.

En un esfuerzo por mejorar continuamente nuestros productos, la pantalla real puede diferir ligeramente de la mostrada en las imagenes.
Por favor, conserve este manual para referencia futura.

Distribuido por:
Diset
DISET, S.A.
Calle C, nº 3, Sector B, Zona Franca
08040 BARCELONA (Spain)
Phone: 34 93 336 7462
Fax: 34 93 335 4485
Servicio de Atención al Cliente
SP Teléfono de asistencia: 34 93 336 7462
Email: info@diset.com
Web: www.diset.com

Advertencia:
Los cambios o modificaciones a esta unidad no aprobados expresamente por la parte responsable podría anular la autoridad del usuario para operar el equipo.

• ¡Advertencia! No apto para niños menores de 36 meses. Contiene piezas pequeñas. Riesgo de asfixia.

DESECHO
No se deshaga de este producto en la basura doméstica.
Este tipo de residuos deben ser recogidos por separado.

BI68-12 SP 300103150-00001-10